Nr. 10—11 PAŹDZIERNIK — LISTOPAD 1932 ROK VI

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcją i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow Zwolenników Gry Szachowej, tel. 682-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedynczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551

Redakcja czynna w środy i soboty od godz. 7 do 10 wiecz.

PRZEPISY GRY SZACHOWEJ
Międzynarodowego Związku Szachowego.
(F. I. D. E.)

§ 1.
OKREŚLENIE i CEL

1) Szachy są grą niehazardowną, rozgrywaną na kwadratowej tablicy, zwanej szachownicą, o 64 polach, naprzemian jasnych i ciemnych, pomiędzy dwoma partnerami, z których każdy rozporządza 16 bierkami: jeden białemi, drugi — czarnemi.

2) Celem gry jest zamatowanie króla strony przeciwnej.

3) Gracz, który daje mata, wygrywa tem samem partję.

§ 2.
O SZACHOWNICY

1) Szachownica winna być ustawiona podczas gry w ten sposób, aby każdy z graczy miał po prawej ręce białe pole narożne.

2) Osiem rzędów pionowych nazywa się linjami pionowemi lub wprost: pionowemi; osiem rzędów poziomych — linjami poziomemi lub wprost poziomemi.

§ 3.

OPIS BIEREK

Bierkami są:

jeden Król koloru białego
jeden Hetman „ „
dwie Wieże „ „
dwa Gońce „ „
dwa Skoczki „ „
osiem Pionów „ „

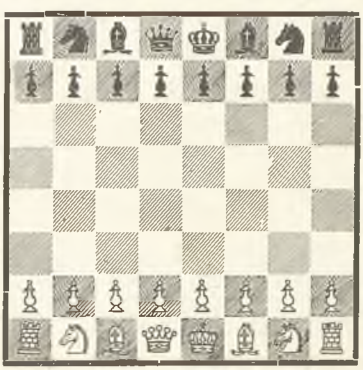
jeden Król koloru czarnego
jeden Hetman „ „
dwie Wieże „ „
dwa Gońce „ „
dwa Skoczki „ „
osiem Pionów „ „

§ 4.

O USTAWIENIU BIEREK

1) Na początku partji bierki powinny być ustawione na szachownicy w sposób następujący:

CZARNE



BIAŁE

2) Pierwsze posunięcie robią zawsze białe.

3) Obaj partnerzy robią kolejno po jednem posunięciu.

4) Partner, na którego przypada kolej gry, nazywa się „grającym“, ten zaś, na którego kolej nie przypada, nazywa się „przeciwnikiem“.

§ 5.

O NOTACJI

1) Przepisy F. I. D. E. uznają tylko dwa najbardziej rozpowszechnione systemy notacji: opisowy i algebraiczny.

2) Każdy związek, należący do F.I.D.E., ma prawo wyboru pomiędzy temi dwoma systemami.

SYSTEM OPISOWY.

3) Bierki oznacza się literą początkową ich nazwy. Dla odróżnienia wieży, skoczka i gońca na skrzydle króla od figur na skrzydle hetmana dodaje się litery K i H. Osiem pionowych (licząc ze strony lewej do prawej dla białych i odwrotnie dla czarnych) oznacza się, jak następuje:

Pionowa W Hetmana (WH)
„ S Hetmana (SH)
„ G Hetmana (GH)
„ Hetmana (H)
„ Króla (K)
„ G Króla (GK)
„ S Króla (SK)
„ W Króla (WK)

Osiem poziomych określa się liczbami od 1 do 8, licząc z dołu do góry, zarówno dla białych, jak dla czarnych.*

Przy zapisie oznacza się literę początkową grającej bierki i pole przybycia.

Przykład: H. 4GK = H posuwa się na 4 pole pionowej G Króla.

Gdy dwie jednakowe bierki mogą być postawione na tem samem polu, wskazuje się pole wyjścia i pole przybycia. Tak np. W4SK—2SK = ta z dwóch wież, która znajduje się na 4 polu pionowej SK, przenosi się na 2 pole tej samej pionowej.

Skróty: Rosz WK = roszada WK (krótka roszada)
Rosz WH = roszada WH (długa roszada)
b. lub : = bije
sz. lub † = szach
mat lub ╪ = szach i mat.

SYSTEM ALGEBRAICZNY.

4) Bierki (z wyjątkiem pionów) oznacza się początkową literą ich nazwy. Piony nie są specjalnie oznaczone.

Osiem pionowych (dla białych od lewej strony ku prawej) oznacza się literami od a do h.

*Każde pole określa się więc w dwojaki sposób, w zależności od koloru, którym się gra. Tak np. pole c3 oznacza się GH3, grając białemi i GH6, grając czarnemi. (Przyp. tłum.)

Osiem poziomych oznacza się cyframi od 1 do 8, licząc od strony białych.

(Zatem w pozycji początkowej bierki białe stoją na poziomych 1 i 2, czarne zaś na poziomych 7 i 8).

Każde pole jest więc niezmiennie określone połączeniem litery i cyfry.

Do początkowej litery bierki (z wyjątkiem piona) dopisuje się pole jej wyjścia i pole przybycia. Przy skróconej notacji nie zapisuje się pola wyjścia bierki.

Tak więc Gc1—f4 oznacza, że goniec, stojący na polu c1, został postawiony na polu f4; w notacji skróconej — Gf4. Inny przykład: e7—e5 oznacza, że pion e7 został postawiony na pole e5; w notacji skróconej: e5.

Gdy na jedno i to samo pole możnaby postawić dwie jednakowe bierki, uzupełnia się notację skróconą w sposób następujący:

Gdy naprzykład dwa skoczki znajdują się na g1 i d2, posunięcie Sg1—f3 w notacji skróconej przybierze postać Sg—f3; gdy dwa skoczki znajdują się na g1 i g5, posunięcie Sg1—f3 przybierze postać skróconą S1—f3.

SKRÓTY:

0—0—0 = roszada Wa1 (długa roszada)
0—0 = roszada Wh1 (krótka roszada)
: albo × = bije
† = szach
×† = bije i daje szacha
‡ = mat
×‡ = bije i daje mata

SKRÓTY OBJAŚNIAJĄCE:

! = dobre posunięcie
? = słabe posunięcie

§ 6.

WYRAŻENIA POTOCZNE

Bierka = nazwa ogólna, która oznacza K, H, W, G, S i piona.

Figura = nazwa ogólna, która oznacza wszystkie bierki z wyjątkiem pionów.

Bierka związana = bierka, która jest pozbawiona częściowo lub zupełnie swobody ruchów wskutek konieczności zasłaniania króla przed szachem lub zapobiegania biciu figury, wyższej pod względem wartości od wiążącej figury przeciwnika.

Szach odsłonięty = szach królowi, który powstaje, kiedy linja działania atakującej figury, przesłonięta przez znajdującą się pośrodku bierkę, zostaje otwarta wskutek odejścia bierki.

Szach podwójny = szach jednoczesny dwiema figurami, który można otrzymać tylko zapomocą szacha odsłoniętego.

Wymiana = wzajemne bicie bierek o wartości jednakowej lub zbliżonej (G i S).

Zyskać lub stracić jakość = zamienić Gońca lub Skoczka na Wieżę, lub naodwrót.

§ 7.

O RUCHACH BIEREK W OGÓLNOŚCI

1) Bierka może być postawiona na pole puste lub zajęte przez bierkę przeciwnika.

2) Żadna bierka nie może być postawiona na pole, zajęte przez inną bierkę tego samego koloru.

3) Żadna bierka nie może przekroczyć po drodze pola, zajętego przez jakąkolwiek inną bierkę.

4) Bierka, postawiona zgodnie z przepisami na pole, zajęte przez bierkę przeciwnika, bije ją; zabita bierka winna być zdjęta z szachownicy przez grającego.

§ 8.

O RUCHACH POSZCZEGÓLNYCH FIGUR

KRÓL

Król może się posuwać ze swego pola na dowolne pole sąsiednie; wyjątek stanowi roszada.

Roszada jest to łączny ruch króla i jednej z wież, uważany za jedno posunięcie. Król opuszcza pole początkowe i zajmuje najbliższe pole tej samej barwy na tej samej poziomej, wieża zaś, w której stronę posuwa się król, przeskakuje za niego na pole sąsiednie, również na tej samej poziomej.

Roszada jest niedozwolona, gdy król lub dana wieża zrobiły już posunięcie; nie wolno jej również wykonać, gdy jedno pole (lub kilka) pomiędzy K i W jest zajęte przez jakąkolwiek figurę; jeśli K znajduje się pod szachem; wreszcie, gdy przy wykonywaniu roszady król musiałby przejść przez pole zaszachowane.

HETMAN

Hetman posuwa się po pionowych, poziomych i ukośnych, przechodzących przez pole wyjścia.

WIEŻA

Wieża posuwa się po pionowych i poziomych, przechodzących przez pole wyjścia.

GONIEC

Goniec posuwa się po ukośnych, przechodzących przez pole wyjścia.

SKOCZEK

Skoczek przy robieniu ruchu posuwa się o jedno sąsiednie pole, jak wieża, a następnie na jedno najbliższe pole, jak goniec, oddalając się przytem ciągle od pola wyjścia.

PION

Pion posuwa się z pola początkowego o jedno lub dwa pola na pionowej (z wyjątkiem bicia); następnie posuwa się tylko o jedno pole na tejże pionowej.

Pion bije bierkę przeciwnika, jeśli bierka ta znajduje się przed nim na jednem z dwóch najbliższych pól, położonych w kierunku ukośnym na sąsiednich pionowych.

Bicie w przelocie.

Pion, który posuwa się o dwa pola naprzód z pola początkowego, może być wzięty w najbliższem posunięciu przez piona partnera w ten sam sposób, jak gdyby posunął się nie o dwa, lecz o jedno pole. Bicie takie nazywa się biciem w przelocie („en passant").

Dorabianie figur.

Pion, który doszedł do ósmego pola, winien być zamieniony przez grającego na dowolną figurę (H, W, G lub S) tego samego koloru bez względu na to, jakie figury znajdują się na szachownicy.

§ 9.

O SZACHU

1) Król jest pod szachem, gdy pole, na którem stoi, jest atakowane przez bierkę przeciwnika, nawet jeśli bierka ta jest związana.

2) Istnieje zwyczaj oznajmiania partnerowi o zaatakowaniu króla słowem „szach".

3) Nie wolno stawiać swego króla pod szachem.

4) Nie wolno zatem stawiać swego króla na pole, sąsiadujące z królem nieprzyjacielskim.

5) Król winien być obroniony od szacha w najbliższem posunięciu.

6) Grający, którego król jest pod szachem i który robi posunięcie, nie broniące króla od szacha, winien to posunięcie cofnąć i bronić się przed szachem, w miarę możności zapomocą dotkniętej figury.

§ 10.

O MACIE

1) Mat jest to szach, od którego nie można się obronić i który jest końcem partji.

2) Zapowiedź mata i niespełnienie jej bezpośrednio lub w zapowiedzianej ilości posunięć nie pociąga za sobą żadnych następstw.

§ 11.

O PIERWSZEM POSUNIĘCIU

Losowanie lub umowa rozstrzyga o tem, kto ma zrobić pierwsze posunięcie. Poczynając od partji następnej, białe przypadają naprzemian obu przeciwnikom bez względu na wynik partyj. Partje unieważnione w myśl art. 12 nie wchodzą w rachubę.

§ 12.

O PARTJACH UNIEWAŻNIONYCH

1) Jeżeli podczas partji lub po jej ukończeniu zostanie stwierdzone, że pozycja początkowa bierek była nieprawidłowa lub że szachownica była źle ustawiona, partja zostaje unieważniona.

2) Jeśli podczas partji zostanie zmieniona w sposób niedozwolony ilość lub pozycja bierek, należy grę wznowić od tej pozycji, w której ta zmiana nastąpiła.

3) Jeżeli nie można odtworzyć właściwej pozycji, partja się nie liczy i winna być rozegrana od początku.

§ 13.

O WYKONYWANIU POSUNIĘĆ

Posunięcie uważa się za wykonane:

a) przy posunięciu bierki z jednego pola na drugie — gdy ręka gracza puściła bierkę;

b) przy biciu — gdy bierka, która ma być zabita, została zdjęta z szachownicy i gły ręka grającego puściła własną bierkę;

c) przy roszadzie — gdy ręka grającego puściła wieżę;

d) przy dorabianiu figury — gdy grający postawił na danem polu wybraną przez siebie figurę.

§ 14.

O POPRAWIANIU BIEREK NA POLACH

1) Grający może poprawić jedną lub kilka własnych bierek na ich polach pod warunkiem, że uprzedzi o tem swego partnera. Zazwyczaj używa się wówczas wyrażenia: „poprawiam" („j'adoube").

2) Nie wolno poprawiać bierek partnera, który jednak jest obowiązany do poprawienia na żądanie grającego swych bierek na szachownicy.

3) Jeżeli bierki zostały przypadkowo rozrzucone, należy niezwłocznie zatrzymać zegary i ustawić bierki we właściwej pozycji pod nadzorem kierownika turnieju. Jeśliby podczas dalszej gry lub po ukończeniu partji okazało się, że pozycja została odtworzona mylnie, należy wznowić grę, poczynając od pozycji właściwej.

§ 15.

O BIERCE DOTKNIĘTEJ

Jeśli grający dotknie:

a) jednej ze swoich bierek — winien nią zrobić pusunięcie;

b) bierki przeciwnika — winien ją zabić;

c) bierki własnej i bierki przeciwnika — winien dotkniętą bierką własną zabić bierkę przeciwnika.

W razie, gdy bicie jest niemożliwe, przeciwnik może żądać, aby partner zrobił posunięcie dotkniętą bierką, bądź też aby zabił przepisowo jedną z własnych bierek, dotkniętą bierkę strony przeciwnej. Grającemu, który się omylił, przysługuje prawo wyboru bierki, która ma dokonać bicia.

Gdy żadne z posunięć, wymienionych pod a), b) i c), nie może być wykonane zgodnie z przepisami, omyłka nie pociąga za sobą kary.

d) kilka własnych bierek — przeciwnik ma prawo oznaczyć bierkę, którą trzeba zrobić posunięcie.

Jeśli przepisy gry nie pozwalają na zrobienie posunięcia żadną z dotkniętych bierek, dotknięcie pozostaje bez następstw.

e) kilka bierek przeciwnika — musi zabić bierkę, którą mu przeciwnik wskaże.

Jeśli przepisy nie pozwalają na zabicie żadnej z tych bierek, dotknięcie pozostaje bez następstw.

§ 16.

O NIEROZEGRANEJ

1) Partję uznaje się za nierozegraną (remis):

a) gdy grający nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia, przyczem król nie jest zaszachowany. Taka pozycja nazywa się „patem";

b) gdy grający wykaże, że może dać wiecznego szacha;

c) wskutek powtarzania się pozycji, mianowicie gdy ta sama pozycja wytwarza się trzykrotnie, przyczem za każdym razem posunięcie przypada na tego samego gracza. Przy stosowaniu tej zasady nie rozróżnia się obu wież, obu skoczków, oraz innych jednakowych figur, z których jedna została dorobiona z piona. Uznania nierozegranej należy żądać bezpośrednio po wytworzeniu się pozycji po raz trzeci; gdy w wyniku dalszej gry pozycja ulegnie zmianie, żądania nierozegranej nie uwzględnia się;

d) za zgodą obu graczy, jednak nie wcześniej, niż po 30 posunięciu czarnych;

e) gdy jeden z graczy udowodni, że obie strony zrobiły po 50 posunięć, nie dając mata, nie bijąc żadnej bierki i nie posuwając pionów;

f) każdy z partnerów ma prawo w dowolnym momencie gry zażądać od przeciwnika, aby go zamatował w 50-ciu posunięciach w myśl warunków wymienionych pod e). Jeśli mat w ciągu 50-ciu posunięć nie nastąpi, partją zostaje uznana za nierozegraną. Jednak po każdem biciu bierki, oraz posunięciu pionem liczenie posunięć zaczyna się na nowo.

Wyjątek stanowią pewne pozycje, w których według teorji dla dania mata trzeba zrobić ponad 50 posunięć. W takich wypadkach wolno wykonać liczbę posunięć dwukrotnie większą od liczby, wskazanej przez teorję.

2) Należy żądać nierozegranej w momencie, gdy mają miejsce warunki, wymienione pod e) i f); żądanie późniejsze pozostaje bez uwzględnienia.

§ 17.

O NIEPRAWIDŁOWYCH POSUNIĘCIACH

Jeżeli jeden z partnerów zrobi nieprawidłowe posunięcie i jeżeli przeciwnik zauważy to przed dotknięciem swojej bierki dla odpowiedzi, posunięcie nieprawidłowe powinno być cofnięte, poczem należy postąpić w następujący sposób:

a) w wypadku, gdy nie chodzi o bicie bierki, grający, który popełnił błąd, winien zagrać w sposób prawidłowy tą samą bierką. Jeżeli bierka ta nie może zrobić przepisowego posunięcia, błąd pozostaje bez następstw;

b) w wypadku bicia bierki grający winien według uznania przeciwnika albo zabić jego bierkę w sposób przepisowy, albo też zrobić inne prawidłowe posunięcie dotkniętą bierką własną. Jeżeli ani jedno, ani drugie nie jest możliwe, błąd pozostaje bez następstw;

c) Jeżeli nieprawidłowe posunięcie zostało umieszczone w kopercie i błąd nie może być sprostowany z zupełną pewnością przez kierownika zawodów, partję należy uznać za przegraną dla sprawcy błędu;

d) Jeżeli w ciągu partji zostało ustalone, że zrobiono nieprawidłowe posunięcie i błędu nie poprawiono, należy przywrócić pozycję, która się wytworzyła bezpośrednio przed popełnieniem błędu, i wznowić grę od tej pozycji. Jeżeli pozycja ta nie może być odtworzona, partję się unieważnia.

§ 18.

O KARACH

1) Gracz ma prawo żądać zastosowania względem partnera kary jedynie wówczas, gdy sam nie poruszył jeszcze żadnej ze swych bierek.

2) Roszada nie może być nigdy stosowana jako kara.

3) Nie można żądać jako kary nieprawidłowego posunięcia pod sankcją utraty prawa reklamacji.

4) Przed zastosowaniem jakiejkolwiek kary należy odtworzyć pozycję, która poprzedzała błędne posunięcie.

§ 19.

O PRZEGRANEJ PRZYMUSOWEJ

Partja zostanie uznana za przegraną dla gracza:

1) który rozmyślnie wywraca szachownicę lub rozrzuca bierki;

2) który odmawia podjęcia przerwanej partji we właściwym czasie oraz zgodnie ze zwykłemi zasadami turniejów i spotkań indywidualnych;

3) który odmawia spełnienia regulaminowego żądania przeciwnika;

4) który podczas gry nie chce się stosować do przepisów lub do zarządzeń kierownictwa turnieju;

5) który przekroczy czas, przeznaczony do namysłu, bez względu na to, czy jest obecny czy nie. Z wyjątkiem wypadków, spowodowanych siłą wyższą, uczestnicy turnieju winni pozostawać do dyspozycji kierownika turnieju.

§ 20.

O POSŁUGIWANIU SIĘ ZEGAREM

1) Jeżeli partja rozgrywa się z ograniczeniem czasu do namysłu, obowiązują następujące przepisy:

a) każdy z graczy winien zrobić co najmniej 30 posunięć w ciągu pierwszych dwuch godzin, oraz po 15 posunięć w ciągu każdej następnej godziny;

b) liczby te mogą być zmienione regulaminem spotkania lub turnieju, w którym gracze biorą udział;

c) jeżeli zostanie udowodnione, że miał miejsce błąd (lecz nie niedbalstwo) w notowaniu czasu, omyłka winna być poprawiona;

d) z wyjątkiem wypadków, przewidzianych w niniejszych przepisach, grającemu nie wolno zatrzymać swego zegara przed zrobieniem posunięcia;

e) jeżeli zachodzi powód do reklamacji, opartej na niniejszych przepisach, kierownik turnieju zatrzymuje oba zegary i puszcza je w ruch po ogłoszeniu rozstrzygnięcia.

2) Jeżeli gracz przekracza czas, wyznaczony do namysłu, kierownik turnieju winien bezwzględnie uznać partję za przegraną przez tego gracza, nawet gdyby sprzeciwiali się temu obaj partnerzy.

3) W wypadku, gdy przez nieuwagę lub rozmyślnie puszczony został w ruch zegar partnera, na którego nie przypada kolejność posunięcia, nie wolno niepokoić graczy zwracaniem im na to uwagi. Świadkowi wolno natomiast zakomunikować swe spostrzeżenie kierownikowi turnieju lub jego zastępcy, którzy postąpią w sposób właściwy.

4) Jeżeli uczestnik spotkania lub turnieju nie stawi się na godzinę, wyznaczoną do gry, należy puścić w ruch jego zegar z chwilą, gdy przypadnie na niego kolej posunięcia; czas, który upłynie do chwili jego przybycia, liczy się jako czas namysłu.

5) Gracz, który bez ważnej przyczyny spóźnia się o więcej niż godzinę, przegrywa partję.

6) Jeżeli obaj partnerzy spóźniają się więcej, niż o godzinę bez ważnej przyczyny, uznaje się partję za przegraną przez obu.

§ 21.

O PARTJACH PRZERWANYCH

1) Przy przerwaniu partji, czy to granej z zegarem, czy też bez ograniczenia czasu do namysłu, posunięcie zapisuje gracz, na którego przypada kolejność ruchu w chwili przerwania.

2) Gracz zapisuje posunięcie własnoręcznie, umieszcza zapis w kopercie, zakleja ją, podpisuje ją swojem nazwiskiem, poczem oddaje ą niezwłocznie kierownikowi turnieju. Zegar jego może być zatrzymany dopiero po zaklejeniu koperty.

3) Dopóki partja pozostaje w zawieszeniu, graczom nie wolno zaglądać do koperty, zawierającej zapis posunięcia.

4) W chwili przerwania partji obaj partnerzy winni się upewnić, że zarówno pozycja na szachownicy, jak i czas, wskazany przez oba zegary, zostały na kopercie dokładnie zapisane.

5) Z chwilą wznowienia partji ustawienie pozycji na szachownicy, nastawienie zegarów na właściwy czas, otwarcie koperty, zrobienie zapisanego posunięcia i puszczenie w ruch zegara partnera uskutecznia gracz, który zapisał posunięcie.

6) Koperty, zawierającej zapis posunięcia, nie wolno otwierać, jeżeli przeciwnik, który ma na to posunięcie odpowiedzieć, jest nieobecny. Jeżeli jednak nie stawi się on na godzinę, wyznaczoną dla wznowienia partji, kierownik turnieju puszcza w ruch jego zegar.

7) Jeżeli pozycja nie może być otworzona lub jeżeli (przy grze z zegarem) nie można ustalić czasu, który upłynął do chwili przerwy, partję się unieważnia.

8) Jeżeli pozycja zostanie odtworzona niepoprawnie, należy unieważnić wszystkie późniejsze posunięcia i odtworzyć właściwą pozycję. Gdyby to się okazało niemożliwe, partję się unieważnia.

§ 22.

O PARTJACH Z WYRÓWNANIEM

1) W serji partyj można dać przeciwnikowi wyrównanie w postaci ustąpienia prawa do pierwszego posunięcia we wszystkich partjach.

2) Gracz, otrzymujący wyrównanie w postaci jednego lub kilku posunięć, winien je zrobić na początku partji, gdy przypada na niego pierwsza kolej gry.

3) Jeżeli otrzymuje się wyrównanie w postaci kilku posunięć, liczą się one przy ewentualnem obliczeniu czasu za takąż ilość posunięć; za taką samą ilość posunięć liczy się pierwsze posunięcie gracza, dającego wyrównanie.

4) Graczowi, otrzymującemu wyrównanie, nie wolno przekroczyć bierkami linji środkowej szachownicy.

5) Graczowi, dającemu piona lub figurę wyrównania, przysługuje prawo zrobienia pierwszego posunięcia, o ile pierwsze posunięcie nie należy również do wyrównania.

6) Jeżeli wyrównaniem jest pion, albo pion i jedno lub kilka posunięć, należy zdjąć z szachownicy piona królewskiego gońca.

7) Jeżeli daje się wieżę, gońca lub skoczka wyrównania, zdejmuje się zwykle figurę ze skrzydła hetmana, o ile nie było innej umowy.

8) Gracz, dający wieżę wyrównania, może roszować w stronę wieży, jak gdyby figura ta stała na swojem polu, byleby pole tej wieży nie było zajęte przez inną figurę.

§ 23.

O ZAPISYWANIU PARTYJ

1) Każdy gracz winien zapisywać swoją partję w sposób jasny zrozumiały.

2) Gdy zachodzi niezgodność między liczbą posunięć, zanotowawanych przez obu partnerów, mogą oni zatrzymać zegary na czas poprawienia błędu. Aby skorzystać z tego prawa, każdy z nich winien zanotować swoje ostatnie posunięcie.

3) Gracz wygrywający (a w razie nierozegranej obydwaj partnerzy) winien natychmiast po ukończeniu partji doręczyć kierownikowi jej zapis poprawny i czytelny.

§ 24.

O KWESTJACH SPORNYCH

1) Spór, dotyczący stanu faktycznego, może być, za zgodą obu partnerów, poddany rozstrzygnięciu niezainteresowanego widza; orzeczenie jego obowiązuje bezapelacyjnie obie strony.

2) Jeżeli idzie o wypadek specjalny, nieprzewidziany niniejszemi przepisami, lub też jeżeli zachodzi niezgodność między partnerami w sprawie interpretacji i stosowania przepisów, spór zostaje poddany orzeczeniu:

a) arbitra, który poweźmie decyzję natychmiastową i bezapelacyjną;

b) komisji kierowniczej, o ile partja była rozgrywana na turnieju.

W obu wypadkach partja ulega zawieszeniu aż do decyzji arbitra lub komisji.

§ 25.

O INTERPRETACJI I STOSOWANIU PRZEPISÓW

Biuro F. I. D. E. uznaje się za kompetentne do rozstrzygania oficjalnie i bezapelacyjnie komunikowanych mu wątpliwości, tyczących się stosowania i interpretacji przepisów.

DODATEK

O ZACHOWANIU SIĘ GRACZY

1) Podczas trwania partji graczom nie wolno posługiwać się notatkami, dotyczącemi partji, zarówno drukowanemi, jak i pisemnemi; nie wolno również zasięgać rad i opinji osób postronnych.

2) Analizowanie partyj na salach turniejowych jest wzbronione.

3) Gracze winni się wstrzymywać od wszelkich uwag, dotyczących posunięć jednej lub drugiej strony.

4) Nie wolno wskazywać palcem lub dotykać pól szachownicy by ułatwić sobie obliczenie możliwych posunięć.

5) Nie wolno nigdy cofać zrobionego posunięcia.

6) Posunięcie należy wykonać, stawiając dotkniętą bierkę bezpośrednio na właściwe pole, poczem należy ją niezwłocznie puścić z ręki.

Przy roszowaniu najprzód stawiamy króla, a potem wieżę. Przy dorabianiu figury z piona należy niezwłocznie zastąpić piona wybraną figurą.

Przy biciu należy natychmiast zdjąć z szachownicy zabitą bierkę.

7) Do zapisu, włożonego do koperty, nie wolno dołączać ani uwag, ani zgłoszenia poddania partji lub propozycji nierozegranej.

8) Gracz, który dostrzeże, że zegar idzie w niewłaściwym czasie na szkodę przeciwnika, winien poczuwać się do obowiązku zwrócenia mu na to uwagi.

9) Rozpraszanie uwagi przeciwnika lub niepokojenie go w jakikolwiek bądź sposób jest wzbronione.

Niżej podpisany, któremu Walne Zgromadzenie F. I. D. E. poruczyło ogłoszenie przepisów, uznaje tekst niniejszy za zgodny z redakcją ostateczną, ustaloną przez Walne Zgromadzenie VI Kongresu w Wenecji 1929 roku.

Haga, 10 grudnia 1929 r.

Prezes (—) *Rueb*

Komunikat Zarządu Polskiego Związku Szachowego

Zarząd Polskiego Związku Szachowego podaje do wiadomości członków, że w dniu 11 grudnia b. r. o godz. 10 rano w lokalu Warsz. Tow. Zwol. Gry Szach. (Wierzbowa 8), odbędzie się Walne Zgromadzenie Związku z następującym porządkiem dziennym:

1. Zatwierdzenie protokółu ostatniego Walnego Zgromadzenia.
2. Sprawozdanie Zarządu i Komisji Rewizyjnej oraz absolutorjum dla Zarządu.
3. Wybór Zarządu i Komisji Rewizyjnej.
4. Zatwierdzenie planu działalności i preliminarza budżetowego na najbliższy okres.
5. Ustalenie miejsca przyszłego Walnego Zgromadzenia.
6. Wnioski Zarządu oraz wnioski członków.

W liczbie wniosków Zarządu znajduje się wniosek o ustalenie statutu Okręgów Polskiego Związku Szachowego. Wnioski członków winny być zgodnie ze statutem zgłoszone do Zarządu najpóźniej na trzy tygodnie przed datą Walnego Zgromadzenia, t. j. do dnia 20 listopada 1932 r. włącznie i winny być podpisane najmniej przez 50 członków.

W razie niezgromadzenia się w I terminie quorum, niezbędnego dla prawomocności Zgromadzenia, odbędzie się ono w II terminie tegoż dnia o godz. 11 rano, bez względu na ilość obecnych.

PARTJA Nr. 605.

Pasadena 1932.

Pionem hetmańskim

Białe:	Czarne:
J. Araiza	**Dr. A. Alechin**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 d7—d5
3. e2—e3 c7—c5
4. c2—c3 —

Białe chcą sprowadzić grę do warjantu Colle'go. Bardziej przedsiębiorcze jest 4. c2—c4.

4. — Sb8—c6
5. Gf1—d3 Gc8—g4

Przeciwdziała zamierzonemu rozwinięciu białych. Normalnie w warjancie Colle'go goniec zamknięty jest po e7—e6, lecz Alechin zamierza go wymienić na Sf3 i zagrać e7—e5.

6. h2—h3 Gg4×f3
7. Hd1×f3 c5—c4

Zazwyczaj takie odprężenie w centrum nie jest wskazane, gdyż białe po e3—e4 uzyskują przewagę. Tu jednak czarne uprzedzają białe, grając natychmiast e7—e5, pozatem otrzymują punkt oparcia na d3 i dobrą grę na skrzydle hetmana. Alechin nie chciał grać odrazu 7... e5 wobec 8. de S×e5 9. Gb5†.

8. Gd3—c2 e7—e5
9. d4×e5 Sc6×e5
10. Gc2—a4† —

Oddaje punkt d3, lepsze było He2.

10. — Ke8—e7

Obie strony tracą roszadę.

11. Hf3—d1 Se5—d3†
12. Ke1—e2 Sf6—e4
13. Wh1—f1 f7—f5
14. Ga4—c2 Sd3—e5
15. f2—f4 Se5—f7

Po 15... Sg3†? białe zyskują dwa skoczki za wieżę.

16. Gc2×e4 —

Białe zmuszone zostały do wymiany gońca, ponieważ skoczek na e4 zajmował zbyt silną pozycję. W ten sposób pozbyły się czarne kłopotu ze słabym pionem d5.

16. — d5×e4
17. Hd1—d4 Hd8×d4!
18. c3×d4 —

Lepsze jest ed, gdyż czarne otrzymują teraz przewagę na skrzydle hetmana, prócz tego pion e3 krępuje białego króla.

18. — Ke7—e6
19. Sb1—c3 Gf8—b4
20. Sc3—b5 Wh8—c8
21. Gc1—d2 Gb4—e7
22. g2—g4 g7—g6
23. Wa1—d1 —

Wieża opuszcza lekkomyślnie skrzydło hetmana, podczas gdy należało grać Wac1 w przewidywaniu grożącego ataku.

23. — Ke6—d7
24. a2—a3 Kd7—c6
25. a3—a4 —

Po 25. Sc3 czarne przez b5 rzucają do ataku swoje przeważające piony.

25. — Kc6—d7
26. g4—g5 a7—a6
27. Sb5—c3 Ge7—d8
28. h3—h4 Sf7—d6
29. h4—h5 Gd8—a5
30. Sc3—d5 —

Białe nie chcą wymienić skoczka.

30. — Kd7—e6
31. Sd5—f6 Ga5×d2
32. Ke2×d2 b7—b5
33. d4—d5† Ke6—e7
34. Sf6×h7 —

Po 34. ab, ab 35. S×h7, c3†! 36. bc, Sc4† czarne conajmniej wygrywają jakość.

34. — b5×a4
35. h5×g6 Wa8—b8
36. Sh7—f6 —



36. — c4—c3†!
37. Kd2—e1 c3×b2
38. Wf1—h1 —

Oczywiście 38. Wb1 nie ratuje, przeto białe próbują ostatniej szansy, która również zawodzi.

38. — b2—b1H
39. Wh1—h7† Sd6—f7

Jedyne. Po Kd8 nastąpi odrazu mat, zaś po Kf8 mat w czterech posunięciach.

40. Wh7×f7† Ke7—d6
41. Wf7—d7† Kd6—c5
42. Wd1×b1 Wb8×b1†
43. Ke1—f2 a4—a3

Tego piona nic nie wstrzyma.

44. Wd7—a7 Kc5—b6

Białe się poddały.

PARTJA Nr. 606.

Pasadena 1932.
Partja hiszpańska.

Białe: **Dr. A. Alechin** — Czarne: **H. Steiner**

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Gf1—b5 a7—a6
4. Gb5—a4 Sg8—f6
5. 0—0 Gf8—c5

Obrona Möllera, która się cieszy dobrą opinją.

6. c2—c3 Sf6×e4

Möller zaleca tu 6... Ga7, co Alechin również uważa za najlepsze.

7. d2—d4 —

Alechin podaje tu jako obalenie 6... Se4 posunięcie 7. He2. Widocznie mistrz świata chce wypróbować inny warjant.

7. — Gc5—a7!

Po 7... ed nastąpi 8. We1.

8. Hd1—e2 f7—f5
9. d4×e5 —

Möller podaje 9. G×c6, dc 10. S×e5, poczem czarne mają wiele trudności.

9. — 0—0
10. Ga4—b3†

Do tego miejsca partja jest identyczna z partją Yates — Alechin (Hastings 1922). Yates zagrał 10. Sbd2, na co nastąpiło d5.

10. — Kg8—h8
11. Sb1—d2 Hd8—e8

Nic nie zmuszało czarne do oddania piona. Właściwą grą jest 11... Sg5 (nie 11... d5, bo 12. Wd1, Ge6 13. S×e4, fe 14. Sg5 z przewagą).

12. Sd2×e4 f5×e4
13. He2×e4 d7—d5

Znowu niepotrzebna ofiara piona dla uzyskania jakichś urojonych kontrszans. Więcej widoków dawało 13... d6, albo 13... b5 i Gb7.

14. Gb3×d5 Gc8—f5
15. He4—h4 Sc6×e5
16. Gd5×b7 Wa8—b8
17. Sf3×e5 Wb8×b7
18. Wf1—e1 Wb7—b5
19. Se5—f3 He8—c8
20. c3—c4 Wb5—b7

Czarne oddały dwa piony bez najmniejszej rekompensaty.

21. b2—b3 Gf5—g4
22. Gc1—a3! c7—c5
23. Sf3—e5 —

Porażka czarnych jest już pewna.

23. — Gg4—f5
24. g2—g4! g7—g5

Goniec nie mógł odejść wobec Sg6†, a na Gc2 białe grałyby wpierw Wac1. Teraz następuje efektowne zakończenie.



25. Ga3—b2! Kh8—g8

Jeżeli 25... gh, to 26. Sf7†† i 27. Sh6 mat.

26. Hh4—h5! Gf5—e6

27. Se5—d7! Czarne się poddały, gdyż po 27... H×d7 nastąpi 28. H×g5†, Kf7 29. Hf6†, Kg8 30. Hh8†, Kf7 31. H×h7†, Ke8 32. Hg6†, Ke7 33. Wad1, Hc8 34. Hg5†, Ke8 35. W×e6†, H×e6 36. Wd8†, Kf7 37. Hg7 mat.

PARTJA Nr. 607.

Bern, 1932.

Hiszpańska.

Białe: **W. Rivier.** Czarne: **Mir Sułtan Khan.**

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Gf1—b5	a7—a6
4.	Gb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	Gf8—e7
6.	Wf1—e1	b7—b5
7.	Ga4—b3	d7—d6
8.	c2—c3	Sc6—a5
9.	Gb3—c2	c7—c5
10.	d2—d4	Hd8—c7
11.	a2—a4	—

Często grywają w tem miejscu 11. Sbd2. Również 11. h3 uchodzi za dobre.

11. — b5—b4

Niektórzy teoretycy są zdania, że lepsze jest 11... Wb8. W tym warjancie białe nie powinny grać na zdobycie piona: 12. ab, ab 13 de, de 14. S×e5, H×e5 15. W×a5, ponieważ czarne wzamian uzyskują dość silny atak.

12. c3×b4 —

W partji Alechin - Capablanca (Petersburg 1913) nastąpiło 12. Sbd2, 0—0 13. Sf1, cd 14. cd, Ge6 15. Se3, Wfc8! z lepszą grą dla czarnych.

12.	—	c5×b4
13.	h2—h3	0—0
14.	b2—b3	Gc8—e6!
15.	d4—d5	—

Z tem posunięciem należało jeszcze poczekać. Po unieruchomieniu pionów w centrum i na skrzydle hetmańskiem czarne mają większą swobodę operowania na otwartej pionowej c.

15.	—	Wf8—c8!
16.	Wa1—a2!	—

Po 16. de H×c2 czarne oczywiście stoją znacznie lepiej. Ale i po 16. Gd3 czarne osiągają przewagę zapomocą następującej kombinacji: 16. Gd3, H×c1! 17. H×c1, W×c1 18. W×c1, S×b3 19. Sbd2, S×a1 20. W×a1, Gd7.

16.	—	Ge6—d7
17.	Cc1—d2	Hc7—b7
18.	We1—e2	—

Plan strategiczny białych jest bardzo dobry, ale wykonanie (taktyka!) nie jest dość precyzyjne. Białe dążą do ataku na słabego piona b4 i w tym celu uwalniają pole e1 dla umożliwienia manewru Sf3—e1—d3. Napozór kombinacja ta powinna prowadzić do zyskania wspomnianego piona, gdyż nie widać wcale obrony. A jednak Hindus znajduje sposób obronienia zagrożonego piona. Należało grać 18. We3! co uniemożliwia odpowiedź 18... Sh5 ze względu na 19. S×e5, de 20. H×h5. Gra wówczas potoczyłaby się prawdopodobnie w sposób następujący: 19. We3, Gd8 20. Se1, Gb6 21.

We2, Gc5 22. Sd3 z trudnemi do przewidzenia komplikacjami.

18. — Sf6—h5!

Wywiązuje się teraz ostra kombinacyjna gra o wielce oryginalnych zwrotach.

19. Sf3—e1 Sh5—f4
20. Gd2×f4 —

Może 20. We3 byłoby lepsze.

20. — e5×f4
21. Hd1—d3 —

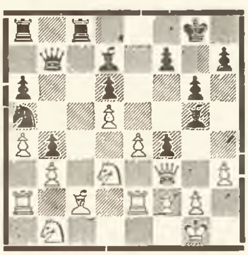
Z groźbą 22. e5.

21. — g7—g6
22. Hd3—f3 —

Pozornie wygrywa piona. Przyznać jednak należy, że trudno było przewidzieć pełną fantazji grę Sułtan-Khana. O wiele lepiej było 22. Hd4! z groźbą 23. Sd3, atakując oba słabe piony. Na f3 hetman stoi niedobrze.

22. — Ge7—g5
23. Se1-d3 —

Jak czarne mogą obronić piona f4?



23. — Wc8×c2!

Bardzo pięknie zagrane, trudno jednak orzec, czy kombinacja ta jest w zupełności poprawna.

24. We2×c2 Sa5×b3
25. Wc2—b2 —

Można było grać 25. Wc4, a5 albo też 25. Hd1, Sd4 26. Wc4, b3 27. Wb2. Ale jak się połapać w tym chaosie?

25. — Sb3—d4
26. Hb3—d1 b4—b3
27. Sb1—d2 —

Znowu czarny pion jest zagrożony, i znowu czarne zaskakują przeciwnika niespodziewanym zwrotem.

27. — Sd4—e2†
28. Hd1×e2 b3×a2!
29. Wb2×a2 —

Po 29. W×b7, a1H† 30. Kh2, H×a4 czarne mają piona więcej.

29. — Wa8—c8
30. Wa2—b2 Hb7—a7
31. e4—e5 Gd7—f5
32. Sd2—e4 Ha7—d4
33. Wb2—b4 Hd4×d5
34. e5×d6 a6—a5
35. d6—d7! —

Jedyne. Inaczej białe tracą figurę.

35. — Gf5×d7
36. Wb4—b1 —

W rezultacie wszystkich komplikacyj czarne zyskały piona, co powinno wystarczyć do wygranej.

36. — Wc8—e8
37. Se4—c3 Hd5—c4
38. He2—d2 Gd7—f5
39. Sd3—b2 Hc4—c6
40. Wb1—d1 h7—h6

Z groźbą f4—f3.

41. Sc3—d5 f4—f3
42. Hd2×a5 f3×g2
43. Ha5—b5 Wc6—c8
44. Sb2—c4 We8—d8
45. Wd1-d2 —

Naiwna pułapka: 45... G×d2 46. Se7†

45. — Hc8—e6
46. Sc4—e3 Gg5×e3
47. f2×e3 Wd8×d5!

Białe poddały się, gdyż na 48. H×d5 nastąpi H×e3† 49. K×g2, Ge4† i t. d. Podobna gra nastąpi i po 48. W×d5.

PARTJA Nr. 608.

Karlsbad 1932, 10 partja meczu.

Partja francuska.

Białe: Czarne:

Dr. M. Euwe **S. Flohr**

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. Sb1—c3 Sg8—f6
4. Gc1—g5 d5×e4

Uchodzi za jedyne posunięcie, które daje czarnym zadowalającą grę.

5. Sc3Xe4 Gf8—e7
6. Gg5Xf6 g7Xf6

Ten ostry warjant parokrotnie był wypróbowany przez Alechina. Czarne otrzymują dwa gońce i otwartą linję g, wzamian zaś białe mają lepsze piony i większą swobodę ruchów.

7. Hd1—d2 f6—f5

Przedwcześnie.

8. Se4—c3 c7—c6

Inaczej nastąpi d4—d5 z pogorszeniem pozycji czarnych pionów.

9. 0-0-0 Sb8—d7
10. g2—g3 b7—b6
11. Gf1—g2 Gc8—b7
12. Sg1—h3 —

Świetna placówka dla skoczka, co uwydatnia się po następnem posunięciu białych.

12. — Hd8—c7
13. Hd2—e2 —

Gdyby nie to silne posunięcie, pozycja czarnych byłaby zupełnie zadowalająca. Obecnie zaś długa roszada jest wykluczona, gdyż po 13... 0-0-0 14. d5! cd 15. SXd5 GXd5 16. GXd5, ed 17. HXe7 białe osiągają przewagę.

13. — Sd7—f6
14. Wh1—e1 Ke8—f8

Czarne nie roszują, gdyż po 14... 0-0-0 nastąpiłoby 15. Sg5!, Whf8? 16. SXf7, WXf7, 17. HXe6†, albo 15... Gd6 16. SXe6 fe 17. HXe6†, Sd7 18. d5! i czarne nie mają poprostu dobrych ruchów, gdyż po 18... cd [18... Whe8 19. HXe8] nastąpi 19. Sb5.

15. Sh3—g5 —

Grozi zarówno, Sf7 jak HXe6.

15. — Hc7—d6
16. f2—f4 h7—h6

Jeśli odrazu Sd5, to 17. Hh5.

17. Sg5—f3 Sf6—d5
18. Sf3—e5 Wh8—h7?

Lepsze było 18... SXc3 19. bc, poczem pozycja białych jest również rozbita, skutkiem czego atak ich nie może rozwijać się z taką swobodą, jak w partji. Naturalnie białe nie potrzebują się obawiać natychmiastowego 19... Ha3† 20. Kd2 ze względu na HXa2? 21. Wa1, Hb2 22. Web1 i wygrywa.

18. Gg2Xd5! —

Białe odbierają przeciwnikowi wspomnianą szansę.

19. — c6Xd5

Trochę lepiej było 19... ed 20. Hh5.

20. g3—g4! f5Xg4
21. He2Xg4 h6—h5
22. Hg4—f3 a7—a6

Nie dopuszcza do Sb5, poczem czarny hetman musiałby odejść na niedogodną pozycję.



23. f4—f5 —

Po otwarciu linji f pozycja czarnych nie może być długo obroniona.

23. — Ge7—g5†
24. Kc1—b1 Kf8—e7
25. f5Xe6 f7Xe6
26. We1—g1 Gg5—h6

Czarnym nie pozostaje nic innego. Po 26... Gh4 nastąpi 27. Sg6†; po 26... Gf6 27. Sg6†, Kf7 28. Wdf1, Hd8 29. Se5†; po 26... Wg8 27. h4; zaś po 26... Wg7 białe grają 27. WXg5! WXg5 28. Hf7†, Kd8 29. Hf6†, He7 30. HXg5!, HXg5 31. Sf7†.

27. Wd1—f1 —

Z zabójczą groźbą Hf6†. Oczywiście po Wf8 nastąpi Sg6†.

27. — Hd6—b4

Otwiera drogę królowi. Niedobrze byłoby teraz 28. Hf7†, W×f7 29. W×f7†, gdyż czarne grają nie 29.. Kd6? poczem nastąpiłby mat na d7, lecz 29... Ke8! z dalszym ciągiem 30. Wg8†, Gf8 31. W×b7. Po kilku posunięciach wytworzy się trudna końcówka, w której białe miałyby dwa skoczki, a czarne wieżę. Czarne mogłyby się jeszcze długo bronić.

28. a2—a3! i czarne się poddały, gdyż nie mogą uniknąć mata albo straty hetmana np. 28... Ha5 29 Hf7†, W×f7 30. W×f7†, Ke8 31. Wg8† z matem albo 28... H×d4 29. Hf6†, Kd6 30. Sf7†, Kc5 31 He7† i mat w następnem posunięciu.

(Uwagi dr. M Euwe'go w „Nieuwe Rotterdamsche Courant")

PARTJA Nr. 609.

Linz, 1932. 7 partja meczu.
Obrona słowiańska.

Białe:	Czarne:
R. Spielmann	**E. Eliskases**
1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3	e7—e6
3. c2—c4	c7—c6
4. Sb1—c3	d5×c4

Ze względu na zły stan meczu dla siebie Spielmann ofiarowuje teraz piona, z nadzieją uzyskania kontrszans w grze środkowej.

5. e2 e4 —

Nie można polecić 5. a4, gdyż na to nastąpi 5.. Gb4 6. e3, b5 7. Gd2, Gb7 8. ab, G×c3 9. G×c3 (można też spróbować 9. bc cb 10. Hb1!) cb 10 b3, a5 11. bc, b4! 12. Gd2, Sf6 13. Gd3, Ge4! z lepszą grą dla czarnych (Nie 13... Sbd7 z powodu 14. Hc2. Hc7 13. e4).

5. —	b7—b5
6. e4—e5	Gc8—b7
7. Gf1—e2	Sg8—e7
8. Sc3—e4	Se7—d5
9. 0—0	Sb8—d7
10. Sf3—g5	Gf8—e7

Oczywiście nie 10... h6 ze względu na 11. S×e6! fe 12. Gh5† ze zwycięskim atakiem.

11. f2—f4	g7—g6
12. f4—f5	—

Początek daleko obliczonej kombinacji której odległą pointą jest zyskanie hetmana w 22 (!) posunięciu. Białe muszą działać szybko i energicznie, gdyż o ile czarne zdążą zagrać c6—c5 (po Hb6), partja ich jest łatwo wygrana.

12. — e6×f5

Wymuszone, gdyż po 12... gf nastąpi 13. S×e6, fe 14. Gh5†, Kf8 15. Gh6†, Kg8 16 Hg4†!, fg 17. Gf7† i mat.

13. e5—e6	f7×e6
14. Sg5×e6	Hd8—b6
15. a2—a4!	f5×e4

Czarne muszą przyjąć zaofiarowaną figurę, gdyż kontynuacja 15.. c5 16. Sg7†, Kd8 (Kf7 17. S×f5!) 17. Sg5! i potem ab nie jest dla nich dogodna.

16. a4—a5 Hb6—a6

Wspaniały plan Spielmanna zaczyna przybierać realne zarysy. Czarny hetman jest w pułapce i skazany na zagładę

17. Hd1—c2 Sd7—f6

Widoczne jest, że po stracie piona e4, czarna partja będzie beznadziejna.

18. Wf1×f6!	Ge7×f6
19 Hc2×e4	Ke8—f7
20. Se6—c5	—



Do tego miejsca Spielmann obliczał i cel swój osiągnął w zupełności.

Bezwzględnym pechem można nazwać, że teraz właśnie partja białych jest przegrana na skutek subtelnego taktycznego zwrotu.

20. — Wa8—e8
21. He4—f3 We8×e2!

Szczęśliwy ratunek, gdyż po 22. H×e2, nastąpi G×d4† i G×c5 z wygraną.

22. Sc5×a6 We2—e1†
23. Kg1—f2 Wh8—e8

Białe są bezsilne wobec grożącego ataku czarnych wież i lekkich figur.

24. Sa6—c5 Gb7—c8
25. b2—b4 Kf7—g8
26. Gc1—b2 We1—e3
27. Hf3—d1 c4—c3
28. Gb2—c1 c3—c2!
29. Hd1×c2 We2—e2†
30. Hc2×e2 Gf6×d4†
31. Gc1—e3 We8×e3
32. He2—f1 We3—a3†

Białe się poddały.

PARTJA Nr. 610.

Grana w meczu, Budapeszt 1932.

Caro-Kann.

Białe: **Boros** — Czarne: **Kóródy**

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. f2—f3 e7—e6
4. Gc1—e3! —

Lepsze niż 4. Gd3, jak w partji Spielmann — Niemzowitsch (San-Sebastian 1912) 4... de 5. fe? H×d4.

4. — d5×e4

Po 4... Hb6 białe grają 5. Hc1, zaś po 4... Sf6 mają do wyboru: a) 5. Sc3, Hb6 6. Wb1. b) 5. Gd3. Hb6 6. Hc1!, c) 5. e5, Sfd7 6. f4.

5. Sb1—d2 e4×f3

Zatrzymuje piona, lepsze jest jednak 5..., Sf6 6. fe, e5 7. de, Sg4 8. He2, S×e5.

6. Sg1×f3 Sg8—f6
7. Gf1—d3 Sf6—d5
8. Hd1—e2 Sb8—d7
9. 0—0 Gf8—e7
10. Sd2—e4 0—0
11. Wa1—e1 f7—f6
12. Ge3—c1 Wf8—e8



13. Se4—g5! Sd7—f8

Po 13... fg białe wygrywają przez 14. H×e6†, Kh8 15. S×g5, Wf8 16. Sf7†, Wf×f7 17. H×f7, Hf8 [17... Sf6 18. W×f6!, zaś na 17... Sf8, W×e7!] 18. H×f8, G×f8 19. We8, S5f6 20. W×f6! gf 21. Gh6, b6 22. G×f8.

14. Sf3—e5! f6×g5

W razie 14... fe 15. Hh5 czarne przegrywają we wszystkich wypadkach, np.:

1) 15... g6? 16. W×f8†, K×f8 17. S×h7†

2) 15... h6 16. Sf7, Hb6 17. G×h6, H×d4† 18. Ge3 i t. d.

3) 15... Sf6 16. Hf7†, Kh8 17. de, Sd5 18. Hh5.

15. He2—h5 Ge7—f6

Czarne mają wiele dróg do śmierci:

1) 15... Sf6 16. W×f6 z groźbą G×h7†

2) 15... g6 16. S×g6 hg 17. W×f8†! G×f8 18. H×g6†, Gg7 19. G×g5.

3) 15... g6 16. S×g6, Sf6 17. S×e7†, H×e7 18. H×g5†.

4) 15... Sf4 16. W×f4, gf 17. G×h7†.

5) 15... h6 16. Hf7†, Kh8 17. Sg6†, S×g6 18. H×g6 Sf6 19. W×f6, H×d4† 20. Kh1, H×d3 21. cd, G×f6 22. H×e8†

16. Gd3×h7† i mat w 2 posunięciach

AUGUSTYN KONARSKI

Życie szachowe w wojsku

Chcąc mówić o życiu szachowem w wojsku, trzeba z konieczności wziąć pod uwagę garnizon lwowski, gdyż Lwów jak w każdej innej dziedzinie naszego życia, tak i na polu szachowem stara się przodować innym miastom Polski, to też we Lwowie szachiści-wojskowi stworzyli organizację szachową.

Rozwój szachowy w garnizonie lwowskim zaczyna się zaraz po wojnie, początkowo jednak na małą skalę. Od roku 1926 powstaje przy Ognisku Podoficerów Zawodowych Załogi Lwowskiej kółko szachowe, które rok rocznie organizuje turnieje szachowe. Zarząd lwowskiego Ogniska Podoficerskiego, chcąc dać godziwą rozrywkę swoim członkom, nie szczędzi nigdy trudów, ani pieniędzy, to też może poszczycić się bardzo ładnemi wynikami, a mianowicie:

W roku 1926 ufundowano piękną nagrodę wędrowną (srebrny puhar), o którą rok rocznie walczą drużyny oddziałów lwowskich. Każda drużyna składa się z 4 zawodników, Do turnieju staje od 4 do 7 drużyn.

Od roku odbywają się rozgrywki o nagrody i tytuł mistrza Ogniska. Do turniejów tych stawało od 10 do 30 podoficerów zawodowych.

Zorganizowano też mecze szachowe z garnizonami Przemyśl i Stanisławów, w których brało udział po 10 zawodników z każdej strony.

Celem zachęcenia jak największej ilości wojskowych do czynnego udziału w życiu szachowem ognisko poczyniło starania u władz przełożonych dla uzyskania zezwolenia na zorganizowanie „Wojskowego Klubu Szachistów", któryby zjednoczył wszystkich wojskowych, grających w szachy.

Władze wojskowe z P. Gen. Popowiczem i P. Gen. Czumą na czele bardzo przychylnie potraktowały powyższe zamierzenia i już w roku 1929 „Wojskowy Klub Szachistów" liczy 54 członków zwyczajnych

(oficerów, podoficerów, szereg. i urz. państw., zajętych w Adm. Wojsk.). Dziś klub liczy około 70 członków, ma piękny lokal własny przy ulicy Kurkowej 12 i potrzebne urządzenia.

Dodać należy, że wszyscy dowódcy oddziałów wojskowych chętnie śpieszą z pomocą Wojskowemu Klubowi Szachistów, ofiarowując stale wartościowe nagrody dla zwycięzców.

W roku bieżącym Ognisko Podoficerów ufundowało dla Wojskowego Klubu Szachistów bardzo ładną nagrodę wędrowną w postaci



srebrnej wieży szachowej, wykonanej misternie przez lwowską firmę Wł. Buszek. Nagrodę uzyska na własność ten zawodnik-szachista, który trzykrotnie z rzędu, albo pięciokrotnie w dowolnych odstępach czasu zdobędzie największą ilość punktów.

W roku 1930 rozegrano partję żywych szachów. Czysty dochód w kwocie około 1500 zł. przeznaczono na budowę „Domu Żołnierza" we Lwowie.

Wojskowy Klub Szachistów bierze udział w rozgrywkach lwowskiej Ligi Szachowej, do której należy 18 klubów szachowych, i osiąga bardzo ładne wyniki, oraz cieszy się wielką sympatją wśród szachistów cywilnych.

Prezesem klubu, od chwili jego założenia jest płk. int. Ignacy Witek, zaś założycielem, duszą klubu i wogóle życia szachowego w garnizonie lwowskim jest mjr. ośw. J. Klink.

Do rozgrywek o tytuł mistrza klubu staje co rok około 30 zawodników. Mistrzem klubu w pierwszym roku został płk. Witek, w drugim urz. K. Woźniak, w trzecim zaś st. sierż. A. Konarski.

Nie chciałbym, aby mnie posądzono o wychwalanie Lwowa i lwowian, pragnę jedynie zwrócić w niniejszym artykule uwagę szachistów wojskowych innych garnizonów i zachęcić do organizowania ośrodków szachowych; być może, że w niedalekiej przyszłości—przy dobrych chęciach — moglibyśmy zorganizować rozgrywki o tytuł mistrza armji.

Pisma codzienne doniosły swego czasu, że w armji czesko-słowackiej odbyły się już takie zawody o mistrzostwo armji, podały nazwisko mistrza i t. p. U nas jeszcze cisza. Czyżby szachiści wojskowi nie mogli na polu szachowem wykazać swych uzdolnień? Przecież szachy posiadają tyle wspólnych cech z taktyką wojenną — obfitują one w ładne kombinacje, we wspaniałe podejścia i wpajają wolę zwycięstwa. Ponadto jest to bardzo miła i godziwa rozrywka w chwilach wolnych od zajęć służbowych.

Wojskowy Klub Szachistów we Lwowie zwracał się do kilku garnizonów w celu nawiązania bliższego kontaktu, a nawet dla rozegrania meczów szachowych; niestety usiłowania te spełzły na niczem właśnie z braku organizacyj szachowych w poszczególnych garnizonach. Może notatka niniejsza zachęci szachistów innych garnizonów do nawiązania kontaktu z lwowskim Klubem Szachistów Wojskowych celem rozegrania meczów szachowych. Poszczególni szachiści mogą rozgrywać z wojskowymi szachistami lwowskimi partje korespondencyjne.

Wszelką korespondencję w sprawach szachowych prosimy kierować pod adresem: Wojskowy Klub Szachistów we Lwowie (D.O.K. VI., pl. Bernardyński 6).

Gdyby w kilku garnizonach powstały wojskowe kluby szachowe, możnaby przeprowadzić rozgrywki szachowe o tytuł mistrza armji, ponadto czasopisma wojskowe zechcą niewątpliwie otworzyć działy szachowe, gdzieby można było umieszczać prace zdolniejszych szachistów, oraz informować się o życiu szachowem w poszczególnych garnizonach i t.p.

WIADOMOŚCI.

Lwów. Rozpoczął się turniej o mistrzostwo Lwowa. Skład turnieju est w tym roku b. silny; na liście uczestników znajdujemy między innemi nazwiska I. Popiela, H. Friedmana, O. Piotrowskiego i St. Popela.

W rozgrywkach ligowych bierze w tym roku udział 18 klubów. Po 4 rundach na czele rozgrywek znajduje się klub „Hełm".

Łódź. Mecz pomiędzy mistrzem Warszawy Paulinem Frydmanem i mistrzem Łodzi I. Applem rozpoczyna się 19 listopada. Jak wiadomo, rozegranych będzie ogółem 8 partyj.

Warszawa. W drugiej połowie listopada w Warsz. Tow. Zwol. Gry Szachowej rozpocznie się doroczny turniej graczy II i III kategorji.

Linz. Z okazji 25-lecia tutejszego klubu szachowego urządzony został mecz R. Spielmann — E. Eliskases, który nieoczekiwanie zakończył się zwycięstwem 19-letniego mistrza Tyrolu. w stosunku 5½ : 4½ [+3, −2, =5]. Wynik ten wzbudził wielką sensację i wysunął jeszcze jednego młodego mistrza do pierwszych szeregów.

Londyn. Na koszta Olimpjady szachowej w Folkestone zebrano już 500 funtów szterlingów. Zbiórka trwa w dalszym ciągu, ponieważ wydatki związane z turniejem narodów o puhar Hamiltona-Russella wyniosą według obliczeń angielskiego komitetu 700 funtów.

Rozgrywka mistrzostwa pań przyniosła zwycięstwo pani Michell.

Pisma donoszą o niespodziewanej śmierci F. D. Yatesa. W następnym numerze omówimy działalność szachową tego wybitnego mistrza angielskiego.

Batavia. W końcu kwietnia miało miejsce zebranie Holendersko-Indyjskiego Związku Szachowego. W turnieju zwyciężył W. T. Wertheim 4½ przed D. Bleykmansem 4 i J. G. Baay 3. Mecz z Bleykmansem wygrał Wertheim w stosunku 5½ : 1½. Alechin zamierza, wracając z Pasadeny, odbyć tournée po Indjach, przyczem odwiedzi również Jawę

Barcelona. W turnieju o mistrzostwo miasta dwa pierwsze miejsca zajęli olimpijczycy Soler i Vilardebo, którzy osiągnęli po 10 p.

Leningrad. Mistrzostwo miasta zdobył M. Botwinik, młody i wybitnie utalentowany szachista z Leningradu.

Moskwa. Zmarł tu Leonid Isajew, znany kompozytor zadań szachowych. Napisał dwie książki: „Zadanie Szachowe“ i „Jak należy układać zadanie szachowe“.

Antwerpja. Mistrzostwo flamandzkiego związku zdobył mistrz Koltanowski 3½ p. przed Shernetsky'm 2½ p.

Bern. Mecz Dr. Bernstein — Dr. Naegeli zakończył się zwycięstwem Dr. Bernsteina w stosunku 3 : 1.

Białogród. W mistrzostwie miasta zwyciężył D. Jurisic.

Zemlin. W lokalnym turnieju I-sze miejsce zajął Nedeljković 8½ p. przed Braunem 8 p.

Brazylja. Mistrzostwo związku brazylijskiego zdobył A. Berger.

Chile. Tegorocznym mistrzem został 16-letni Enrique Reed.

Minneapolis (U.S.A.). Turniej związkowy wygrał Fine (9½) przed Rzeszewskim (9), Reinfeldem (8½) i H. Steinerem (7½).

Mexico-City. Odbył się tu turniej z 10 graczy z udziałem Alechina i Kashdana, którzy wygrali wszystkie partje, remisując ze sobą i osiągając po 8½ p. Następują: Araiza 6, dr. Asiain 5½, Vasquez 4½, Gonzales i Medina po 3½, Acevedo 2, Soto-Larrea i Brunner po 1½.

Bruksela. W turnieju o mistrzostwo belgijskiego związku I-sze miejsce zajęli ex-aequo Dyner i Sułtanbeief po 6½. (Dyner pochodzi z Warszawy i przed paru laty brał udział w turnieju drugiej klasy).

Amsterdam. Mecz międzymiastowy Amsterdam — Haga wygrała Haga w stosunku 32½ : 11½.

Dr. M. Euwe weźmie jeszcze udział w turnieju narodów w Folkestone, poczem ma zamiar porzucić grę w szachy na przeciąg kilku lat.

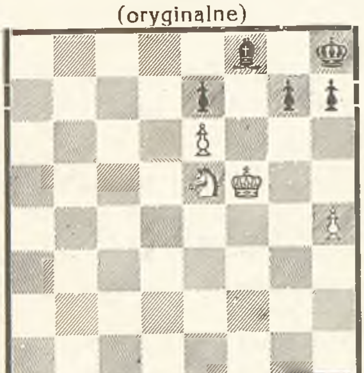
Paryż. Turniej klubu „Caissa“ wygrał Duchamp 4 p. przed Monossonem i Snosko-Borowskim po 3½ p.

Hamburg. W turnieju mistrzów miejscowych I miejsce zdobył Heinicke 6 p. przed Schönmannem 5½ p.

Ryga. V. Petrow zdobył mistrzostwo miasta, osiągając 12½ p. z 15 p. możliwych. Drugie miejsce zajął T. Berg 12 p., a dalsze trzy nagrody podzielili Apschenek, Endzelius i Feigin po 10½. Natomiast mistrzostwo łotewskiego Związku Szachowego zdobył M. Feigin, który zwyciężył w meczu T. Berga w stosunku +4 — 1 = 3. Dlaczego mecz został rozegrany tylko pomiędzy tymi dwoma szachistami z pominięciem innych, nie umiemy poinformować naszych czytelników.

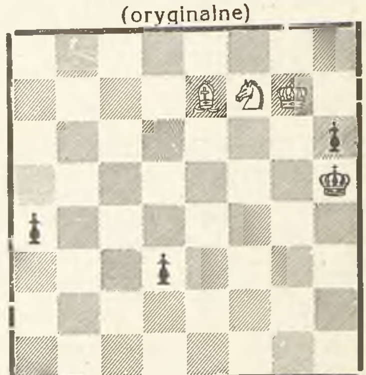
Studja.

S. Kozłowski
Łódź
(oryginalne)



Białe zaczynają i wygrywają

S. Kozłowski
Łódź
(oryginalne)



Białe zaczynają i remisują

TURNIEJ BRITISH CHESS FEDERATION.

A. S. Gurwicz
II nagr.



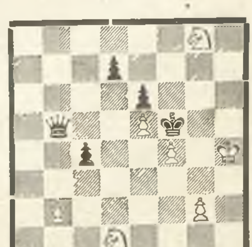
Białe wygrywają.

F. Dedrle
III nagr.



Białe wygrywają.

H. Rinck



Białe wygrywają.

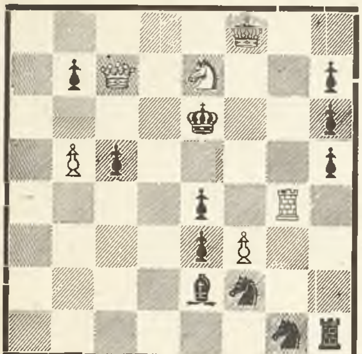
DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA.

6 zadań poświęconych Tadeuszowi Pawłowskiemu

698 D. Przepiórka

(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

699. M. Wróbel

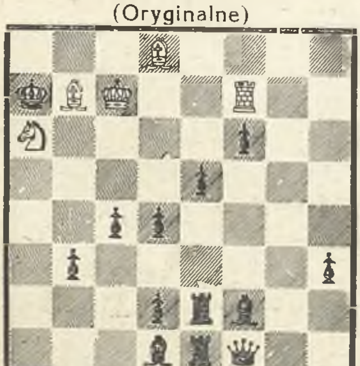
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

700. Tuhan-Baranowski i Goldstein

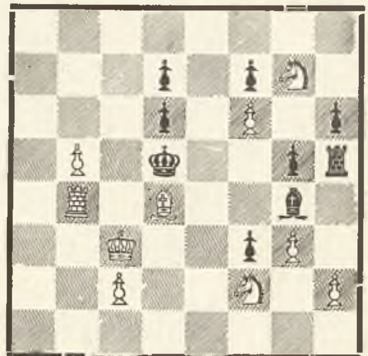
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach.

701. S. Tytor

(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach.

702. Z. Marjenstrass

(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

703. J. Fux

(Oryginalne)



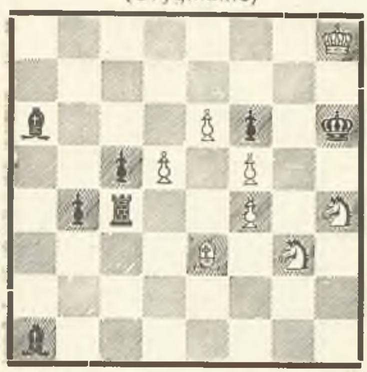
Mat w 2. posunięciach.

704. E. Plesnivy
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach.

705. S. S. Lewmann
Rosja
(Oryginalne)



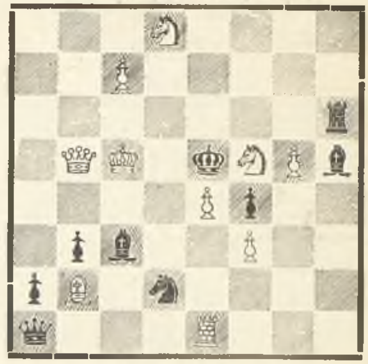
Mat w 3. posunięciach

706. S. Boros
Węgry
(Oryginalne)



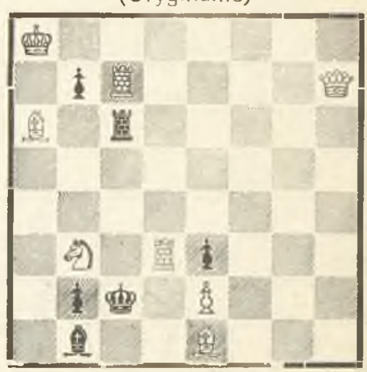
Mat w 2. posunięciach.

707. R. Büchner
Niemcy
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach.

708. I. Solheim
Norwegja
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach.

627-a. V. E. Plesnivy
Czechosłowacja
(Poprawka)



Mat w 3. posunięciach

KONKURS AJAN SANA

709. G. Anderson
I. nagroda



710. M. Wróbel
III. nagroda



711 E Foschini
IV. nagroda



Mat w 2. posunięciach

ARNOLDO ELLERMAN.

Uwolnienie dwu białych figur, wywołane białą przesłoną w groźbie

Z prawdziwą przyjemnością publikujemy oryginalną rozprawę argentyńskiego mistrza kompozycji, który wprowadza nas „in medias res" współczesnej dwuchodówki. Artykuł ten, napisany dla „Świata Szachowego", zaciekawi zapewne amatorów tej szlachetnej sztuki. Obecnie oddajemy głos autorowi. (Red.)

Poniżej mam zaszczyt przedstawić i wytłumaczyć pewne nowe połączenie kombinacyj w dwuchodówce, które wydaje mi się jeszcze niewykorzystane, a zaleca się dużą oryginalnością. Bardzo jest mi miło, że piszę ten artykuł dla polskich szachistów, i mam nadzieję, że utalentowani polscy kompozytorzy zwrócą uwagę na tę dziedzinę i dorzucą kilka przykładów.

Wyjaśniałem już w czasopismach „Il Problema" i „Die Schwalbe", że połączenie uwolnienia dwu białych figur nie przez przesłonę, lecz wprost przez odejście czarnej wiążącej figury jest pomysłem zupełnie nowoczesnym. Wobec tego, że biały w groźbie przesłania linję własnej figury, czarny w obronie może przesłonić linję drugiej białej figury, paraliżując w ten sposób groźbę. Te tematowe czarne obrony uwalniają równocześnie dwie związane białe figury. Ta koncepcja jest bardzo interesująca i zawiera w sobie dużo twórczych momentów.

W przykładzie pierwszym po wstępie 1. Wg5 grozi 2. Wg4 mat (a więc biała przesłona gońca h3 w groźbie) mamy tematowe przesłony drugiej białej figury Ha5 z równoczesnem uwolnieniem białych bierek: wieży d6 i piona d2, co prowadzi do mata: po 1... Hb5 2. Wd4

mat, po 1... Wb5 2. d3 mat. Pod względem technicznym zadanie to cierpi na brak ekonomji w opracowaniu.

Obecnie chcę rozpatrzeć, w jaki sposób to połączenie warjantów można osiągnąć, używając, jako obrony nie przesłony linji białej figury, lecz innych motywów kombinacyjnych; znaleźlibyśmy w ten sposób drogi do osiągnięcia nowych możliwości.

Zadanie Nr. 2 jest przykładem na uwolnienie białej figury przez przesłonę (tak zwany typ pierwszy): uwalniamy po kolei dwie związane wieże zapomocą jednego skoczka: 1... Sc4 2. Wcd5 mat i 1... Sd3 2. Wfd5 i mat.

Kompozycja Nr. 3, niełatwa do ułożenia, przedstawia uwolnienie wprost przez odejście wiążącej figury z równoczesnem blokowaniem (tak zwany typ drugi); dodatkowo zwracamy uwagę, że król ma wolne pole, oraz że w grze po szachu H×d5† mat zostaje zamieniony. Po 1. Gg3 w groźbie następuje przesłona hetmana przez Gd6 mat. Czarne paraliżują groźbę dwiema grami: 1... H×b4 2. Gf3 mat i 1... G×b4 2. Sd7 mat.

Czwarty rodzaj uwolnienia mamy przedstawiony w diagramie Nr. 4; polega on na tem, że czarny, uwalniając białą figurę, uwalnia równocześnie i czarną, która niweczy groźbę. Zwracamy uwagę, że uwolnienie jednej czarnej figury nie wpływa na związanie drugiej, jak widać z przytoczonych warjantów. Po 1. H×g3 (grozi 2. Wd4 mat) mamy dwie obrony 1... Gb7 2. Sc5 mat i 1... We2 2. He5 mat.

Zadanie Nr. 5 opracowuje piąty typ uwolnienia białej figury, polegający na tem, że czarny, uwalniając białą figurę, równocześnie się wiąże, co pozwala na interesujące momenty strategiczne. Po 1. Ga6 gra główna: 1... H×d3 2. He3 mat i 1... G×d3 2. Wf4 mat.

Ostatni wreszcie przykład Nr. 6 przedstawia dziewiąty typ uwolnienia, który możemy w następujący sposób określić. Jest to połączenie uwolnienia przez odejście wiążącej figury z równoczesnem blokowaniem pola, a więc po 1. Sd5 W×d5 2. Gf5 mat, z drugim warjantem, który zawiera uwolnienie białej figury z równoczesnem wiązaniem czarnej figury, a więc 1... H×f3 2. Wf4 mat. Jednocześnie kompozycja ta jest przykładem na temat Dobbsa, który polega na uwolnieniu dwuch białych figur z równoczesnym szachem, danym białemu, zapomocą bicia figury, związanej przez figurę wiążącą; a więc 1... We6† 2. Sf6 mat (zamiana mata i równocześnie przesłona w groźbie), oraz 1... H×g4† 2. Sg5 mat.

Mam nadzieję, że wkrótce będę mógł napisać znowu o tym samym temacie, ilustrując go przykładami innych autorów. Proponuję kompozytorom zajęcie się powyższym pomysłem; być może, że ta kombinacja zasługuje na bliższe zbadanie.

Buenos Aires, 18 lipca 1932 r.

1. A. Ellerman
Schackvärlden 1932



1. Wg5

2. A. Ellerman
Nostra Parla 1932



1. Gg7

3. A. Ellerman
Die Schwalbe 1932



1. Gg3

M a t w 2. p o s u n i ę c i a c h

4. A. Ellerman
De Problemist 1932



1. H×g3

5. A. Ellerman
L'Italia Scacchistica 1932



1. Ga6

6. A. Ellerman
Die Schwalbe 1932



1. Sd5

M a t w 2. p o s u n i ę c i a c h

Rozwiązania

592. S. Limbach 1. d7. Kd6 2. d8S, 1... Kc6, e6 2. d8W. Zręczny symetryczny drobiazg z dorobieniem dwuch różnych figur.

593. H. C. Henriksen 1. He1 tempo K×f5 2. Hh4, 1...Kd5 2. Hb4 1... e×d6 2. Hd2, 1... e×f6 2. Hf2. Tempowa kompozycja z czterema czystemi matami. Uboczne 1. Hg1.

594. A. Ellerman. 1. Hg1! Uwolnienie białej figury z równoczesnem szachem i wiązaniem czarnej figury. Temat ten jest omówiony dokładniej w niniejszym numerze w artykule Ellermana.

595. Bracia May. 1. Hg5! Świetnie opracowany pomysł blokującego Grimshaw, w połączeniu z dorobieniem figur.

596. Dr. F. Seidenmann. Intencja 1. c3, nierozwiązalne po Sd5. Wycofane z konkursu.

597. E. Arłamowski 1. Se5. Uwolnienie czarnego hetmana.

598. W. Grzankowski 1. Gg2! Bardzo dobre uzasadnienie pierwszego ruchu.

599. Z. Milli 1. Wa4, 2. Hb8. 3. Gf2 4. H×h2, W×h2 mat.

600. M. Wróbel. 1. Se4! Wstęp uwalnia dwa pola królewskie i pozwala na czterokrotne bicie białej figury.

601. E. Arłamowski 1. Hf6. Pierwsza premjowana kompozycja młodego autora na konkursie międzynarodowym. Brawo!

602. S. Limbach 1. Hd4. Dobra konstrukcja jest głównym walorem tej kompozycji.

603. K. A. L. Kubbel (z czarnym gońcem na c1) 1. Sd3—b2. Czterokrotne uwolnienie białego hetmana. Całość świetnie pomyślana.

604. M. Wróbel. Gb7. Opozycja dwuch wież w samomacie.

605. O. Votruba 1. Ka1. Dorobienie czarnych figur jest tu treścią zgrabnego zadania.

Tabela za m. lipiec — grudzień.

		Nr. 7/8	Nr.9/10	Suma	Nr11/12	Suma
K. Pragert	128	35	42	205		
J. Fux	118	37	44	199	39	238 p.
J. Hermanowski	115	35	39	189	30	219 p.
H. Wilczyński	120	—	42	162	33	195 p.
M. Kurmin	113	34	21	168	20	188 p.
Z. Marjenstrass	62	37	42	141	39	180 p.
K. Pragert*	—	—	—	—	50	50 p.
H· Salzman	26	8	—	34	—	34 p.
M. Ferens	42	31	—	73	—	73 p.

Bez zmiany: J. Rosenzweig 67 p., F. Madaj 66 p. S. Sobik 66 p. W. Konaszczuk 55 p. E. Arłamowski 124 p,. B. Nowak 117 p., W. Barycz 66 p., M. Berlant* 60 p.

Za trzeci kwartał nagrodę otrzymuje K. Pragert „Elementarną strategję“ L. Tuhan-Baranowskiego, zaś za czwarty kwartał J. Fux „Ideę i ekonomję“ Dr. Palkoski.

Warszawski Okręgowy Związek Szachowy

W listopadzie r. b. powstał Warszawski Okręgowy Związek Szachowy, do którego przystąpiło dotychczas 15 stowarzyszeń, posiadających własne sekcje szachowe. Zarząd Związku rozpoczyna swą działalność od zorganizowania turnieju drużynowego, przyczem drużyny będą liczyły po sześciu graczy. Termin zapisów do turnieju upływa dnia 2 grudnia r. b. Wszelkich informacyj udziela Zarząd Związku we wtorki i piątki między godz. 7—8 wieczorem w Warszawskiem Tow. Zwol. Gry Szachowej (Wierzbowa 8, tel. 682-13).

Od Redakcji

Dnia 12 października r. b. mistrz A. Rubinstein święcił pięćdziesięciolecie swoich urodzin. Pragnąc złożyć hołd zasługom wielkiego mistrza, redakcja „Świata Szachowego“ zamieści w najbliższym numerze pisma obszerną charakterystykę A. Rubinsteina, ilustrowaną jego partjami.